NES-XR-FRA

INSTRUCTION MANUAL

CAPCOM®

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™.

This game is licensed by Nintendo® for play on the Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

GETTING STARTED

1. Insert the **MEGA MAN II** cartridge and turn on your Nintendo machine. The story of **Mega Man** will begin. If you would like to skip the story, press **START.**

2. The **MEGA MAN II** title screen should be on the screen. Use **SELECT** to choose **NORMAL** or **DIFFICULT** mode. Press **START** to begin the game.

3. You must now choose to **START** or enter a **PASSWORD.** Press **START** to begin the game. The **PASSWORD** option will be discussed later in the **Passwords** section of the manual.

4. The **STAGE SELECT** screen will appear. This screen has pictures of all eight enemy robots plus a spot in the middle for **Dr. Wiley.** Use the control pad to move the fleshing box to the opponent of your choice and press **START.** The experienced player will probably want to choose **Metal Man** first. The beginning player may want to try **Air Man** or **Flashman** first. Later on in the manual you will find a section called **How to Beat Airman.** This is intended to help a beginner get the feel of the game.

CONTROLLING MEGA MAN

The controls for **Mega Man** are quite simple, but true mastery takes both practice and skill.

Pushing **RIGHT** and **LEFT** on the controller moves **Mega Man** right and left. This works even when he is jumping or falling. **Remember this!** It is a very important feature.

UP and **DOWN** are used for climbing up and down ladders. Anytime the pad is pushed **UP** and **Mega Man** is over a ladder, he will immediately start climbing.

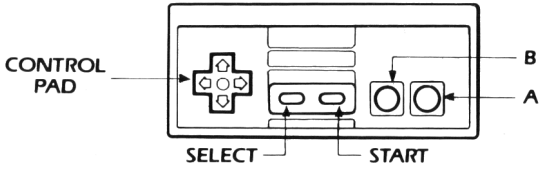
The **A** button is used for jumping. The longer you hold the button down, the higher **Mega Man** will jump. If **Mega Man** is standing still on a ladder when you try to jump, he will fall. Pushing **UP** while **Mega Man** is falling off of a ladder will make him stop falling.

The **B** button is used for shooting. Unlike some super heros, **Mega Man** can shoot while he is jumping or falling.

The **START** button is used for changing weapons, using energy crystals,

and finding out how many lives you have left. It is also a convenient way to pause the game. Choose **Next** to look at the second screen. Use the **UP** and **DOWN** arrows to select the weapon you want and push **START** again to return to the game. For more information on this function, see the **Weapons** section of this manual. Be careful; if you push **START** while on a ladder, **Mega Man** will fall off the ladder when you return to the game.

One final note: When **Mega Man** is damaged, he is invulnerable for a second or two. Take advantage of this time to get past tough opponents.



ENERGY

In the upper left hand corner of the game screen is an energy meter. This shows how many more points of damage **Mega Man** is capable of absorbing. When the meter reaches zero points, one **Mega Man** life will be lost.

There are a number of objects that **Mega Man** can find that will increase his energy. There is an energy pellet and an energy ball. These add a little energy and a lot of energy respectively.

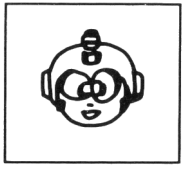
There is also an energy crystal. This is a full load of energy that **Mega Man** can carry around with his weapons and use whenever he is running low on juice. This is accessed by pressing the **START** button and selecting the Energy crystal. Push the **START** button again to fill your energy back up to maximum. Then select a weapon and hit the **START** button once more.

When you select a weapon besides the standard **Mega Man** weapon, a second meter will appear to the left of the first. This tells how much charge

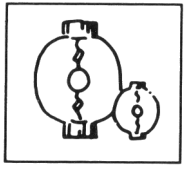
ENERGY

remains in the current weapon. When that reaches zero, the weapon no longer fires. Weapons may be re-energized with weapon energy pellets and balls.

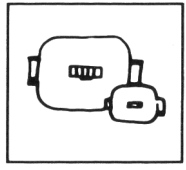
The final robot of each level also has an energy meter on the right side of the screen to tell how many of your shots it can absorb. When this meter reaches the zero, you have defeated the enemy. Some enemies are invulnerable to certain weapons, but usually one certain weapon will damage each opponent a great deal.



1 UP
Adds One Player



Player's Life energy increases



Player's weapon energy increases

SPECIAL ITEMS

In addition to the weapons, there are three special transportation items. These are:

Item: Acquired when **HeatMan** is defeated. This is a levitation platform. Up to three may be launched at a time.

Item: Acquired when **AirMan** is defeated. This is a jet sled. Use it to fly over difficult areas.

Item: Acquired when **FlashMan** is defeated. This is an elevator and may only be used against a wall. This item is capable of traveling higher than the Levitation Platform.

PASSWORDS

After defeating each enemy, you will have a choice between either **Stage Select** or **Password.** If you choose **Password,** the current password will be shown. You may write this down and use it later to get to this exact same point in the game. Simply keep track of where the bubbles are and next time you begin the game select **Password**. A cursor will be displayed. Move the cursor around with the control pad and hit the **A** button in each square that had a bubble in it before. When you are finished you can continue the game from that point.

MEGA MAN

HOW TO BEAT AIRMAN

Airman lives in his domain in the clouds. Fortunately, **Dr. Light** has found information about his domain. Here is a step-by-step guide beginning just after you select the **Airman** level. Push the **START** button to pause at the end of each section. (Remember: You must push **START** again to return to the game.)

1. Walk right to the edge of the platform. When you reach the edge, the first **Air Tikki** will appear. It will immediately start raising its horns. Jump onto it as soon as it starts to lower its horns, run across and jump to the platform on the other side. Do not remain on its head if you can help it. As soon as you land on the platform on the other side, turn around and shoot the **Lump** that pops up. If you do not hit him immediately, jump up and shoot at him until you hit him. Then turn and wait for the horns to go down on the next **Air Tikki** and repeat the process. Do this for all five.

2. a) A **Lightening Lord** will fly on the screen to your right. Jump up and shoot him until he explodes. Then jump onto his **Thunder Chariot.**

   b) Turn to your right and shoot at the next **Lightening Lord** as he comes onto the screen and jumps his chariot.

c) Ride through the cloud and as you drift up into range, carefully jump up and shoot at the next **Lord** as quickly as possible. Jump to his chariot as fast as you can.

d) Turn to the left and shoot the next **Lord** as you come up alongside. Then simply step off the left side of your chariot and you will land on his.

e) Face right to shoot the final **Lord** when he comes up alongside, and jump to his chariot. When this chariot gets close to the next edge, you can easily jump onto it.

3. Run along the platform until you see a **Flying Fish** drop an egg. When the egg hits the ground it will explode and the feathers will hurt you. To avoid this, you should stop and shoot at the egg as it is falling. The **Flying Fish** are evenly spaced and some are not visible because they are behind clouds. You will have to learn how far apart they are so that you know when to stop running and start shooting. When you reach the right edge of the platform, walk into the cloud and off the side and you will fall down to the lower level.

HOW TO BEAT AIRMAN

4. Jump left onto the two upper platforms. Then walk into the cloud on the lower left and you will fall down to the next screen.
   Run up close to the nearest tornado and try to jump over it. When there is nothing between you and **Airman,** he is very vulnerable to your shots. Shoot as quickly as you can before he has a chance to throw more tornados. He will usually throw 2, 3 or 4 sets of tornados before a proficient player defeats him.

5. Walk right to the edge of the platform and another **Air Tikki** will appear. When its horns start to go down, jump onto it and walk to the right edge and back to the center. Walking to the right edge will summon the next **Air Tikki**. You must wait, however, for the horns on both demons to go down before jumping onto the second one. Wait at the center of the second one for the horns to go down again and jump to the edge. Remember, if you get hit, you are invulnerable so move quickly.

HOW TO BEAT AIRMAN

6. Jump from platform to platform until you get close to the first **Fan Fiend.** The **Fan Fiends** will try to blow you away from them, just jump up to the right and shoot away while he blows you back left. After you defeat him, move on to the next one. Be careful, there are more flying fish out there. If you are jumping between platforms and get hit, you may fall into the abyss. Once past all three **Fan Fiends,** you will reach a gate. Walk through this gate and you will enter a room with another gate on the far end. Beyond this gate dwells **Airman.**

7. **Airman** throws small tornados which deflect your shots and damage you.

Good luck!

WEAPONS

Wood Man

Clash Man

Quick Man

Heat Man

Metal Man

Air Man

Flash Man

Bubble Man

WEAPONS

As **Mega Man** defeats each enemy, he aquires their powers.

HeatMan: The **(H)** Atomic Fire can throw three different sizes of fireballs. The longer you hold the fire button, the bigger the fireball.

AirMan: The **(A)** Air Shooter throws small tornados.

WoodMan: The **(W)** Leaf Shield creates a shield around you until you move. The leaves are then thrown in the direction the control pad is pushed.

BubbleMan: The **(B)** Bubble lead is a bubble that rolls on the ground in front of you and damages what it hits.

QuickMan: The **(Q)** Quick Boomerang can throw up to three boomerangs. Hold the fire button for continuous fire.

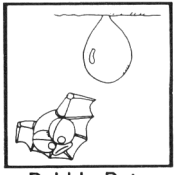
FishMan: The **(F)** Time Stopper will freeze all enemies for a little while. Be careful. When this is used, it will continue until it is completely drained of energy. It cannot be turned off early.

MetalMan: The **(M)** Metal Blade is a gear. Up to three may be thrown in any direction the control pad is pushed. This is probably the best general purpose weapon and the energy lasts a long time.

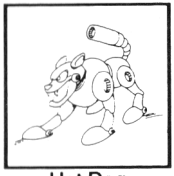
CrashMan: The **(C)** Crash Bomber can be thrown at walls and will detonate after a short delay. It may be used to get through certain walls.

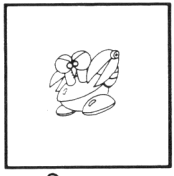
These weapons work with varying degrees of effectiveness on different opponents. It is best to experiment, especially when fighting the final robot of each level.

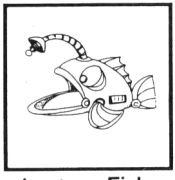
ENEMY CHARACTERS


Bubble Bat

Atomic Chicken

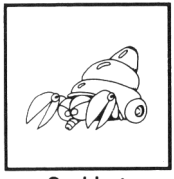

Hot Dog

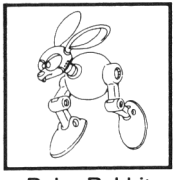

Snapper


Lantern Fish

Air Tikki

Gremlin


Crabbot


Robo-Rabbit

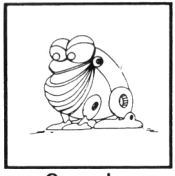
Hothead

Lightening Lord

Mecha Monkey

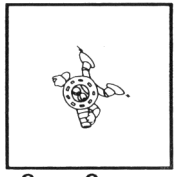
ENEMY CHARACTERS

Fan Fiend



Croacker

Prop-Top



Crazy Cannon

Dragon

Guts-Dozer

⚠ WARNING : DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV ⚠

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

POUR COMMENCER

1. Insérez la cassette **MEGA MAN 2** et mettez votre console Nintendo sous tension. L'histoire de **Mega Man** commencera. Si vous voulez passer à l'étape suivante, appuyez sur **START**.

2. L'écran titre **Mega Man II** doit être affiché à l'écran. Utilisez **SELECT** pour choisir entre les modes **NORMAL** ou **DIFFICILE**. Appuyez sur **START** pour commencer le jeu.

3. Vous devez maintenant choisir soit de commencer à jouer, soit d'introduire un **MOT DE PASSE**. L'option **MOT DE PASSE** sera présentée ultérieurement dans la section **Mots de passe** de ce manuel.

4. L'écran de **sélection** de niveau est affiché. Cet écran représente chacun des huit robots ennemis avec, au centre, le portrait du **Docteur Wiley**. Servez-vous de la manette multidirectionnelle pour placer le boîtier clignotant sur l'adversaire de votre choix, puis appuyez sur **START**. Le joueur expérimenté voudra certainement commencer par affronter **Metal Man**. Le joueur débutant préférera essayer **Air Man** ou **Flashman** en premier. Dans ce manuel vous trouverez une section appelée **Comment vaincre Airman**. Elle est destinée à familiariser un débutant avec les aspects du jeu.

COMMANDES DE MEGA MAN

Mega Man est très facile à diriger, mais une maîtrise complète demande à la fois de la pratique et de l'habileté.

Lorsque vous actionnez les flèches **DROITE** ou **GAUCHE**, vous faites aller **Mega Man** vers la droite ou vers la gauche. Ce déplacement est possible même en cas de bond ou de chute. Souvenez-vous en! C'est une caractéristique très importante.

HAUT et **BAS** servent à monter des échelles ou à en descendre. Chaque fois que vous appuyez sur **HAUT** et que **Mega Man** est sur une échelle, il commencera immédiatement à monter.

Le bouton **A** est utilisé pour les sauts. Plus vous appuyez longtemps sur le bouton, plus **Mega Man** saute haut. **Mega Man** tombera s'il est sur une échelle sans bouger et que vous essayez de sauter. Si **Mega Man** est en train de tomber d'une échelle, appuyez sur **HAUT** pour arrêter sa chute.

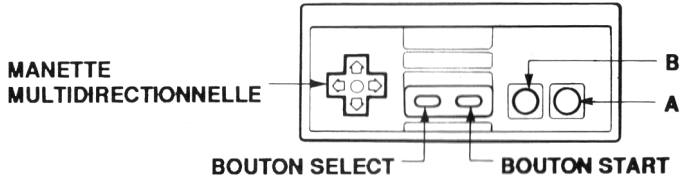
Le bouton **B** est utilisé pour tirer. Contrairement à d'autres super héros, **Mega Man** peut tirer qu'il soit en train de bondir ou de tomber.

Le bouton **START** est utilisé pour changer d'armes, en se servant de cristaux d'énergie. Il est également employé pour connaître le nombre de vies qu'il vous reste.

COMMANDES DE MEGA MAN

C'est aussi un moyen pratique d'interrompre une partie. Choisissez **Next** (Suite) pour regarder le deuxième écran. Servez-vous des flèches **HAUT** et **BAS** pour décider de l'arme de votre choix, et appuyez sur **START** à nouveau pour revenir à la partie. Pour un complément d'information sur cette fonction, consultez la section **Armes** de ce manuel. Faites attention: si vous appuyez sur **START** alors que **Mega Man** est sur une échelle, il en tombera quand vous reprendrez la partie.

Une dernière remarque: quand **Mega Man** a été endommagé, il reste invulnérable pendant une ou deux secondes. Profitez de ce délai pour vous mettre hors de portée d'adversaires difficiles.



ENERGIE

Un compteur d'énergie est situé dans la partie supérieure gauche de l'écran de jeu. Il indique le nombre de points de dommages que **Mega Man** est capable d'encaisser. Lorsque le compteur totalise zéro, une vie de **Mega Man** est perdue.

Il existe un certain nombre d'objets qui augmenteront les forces de **Mega Man** s'il parvient à les trouver. Une pastille d'énergie redonne un petit peu d'énergie, alors qu'une boule d'énergie en ajoute beaucoup.

Vous rencontrerez aussi le cristal d'énergie. Il s'agit d'une charge complète d'énergie que **Mega Man** peut transporter en même temps que ses armes et utiliser quand les forces commencent à lui manquer. Pour accéder à cette charge, appuyez sur le bouton **START** et choisissez le cristal d'énergie. Appuyez à nouveau sur **START** pour refaire un plein d'énergie. Ensuite, choisissez une arme et appuyez encore une fois sur le bouton **START**.

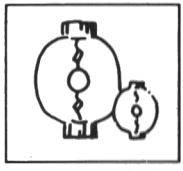
Quand vous choisissez une arme différente de l'arme standard de **Mega Man**, un deuxième compteur apparaîtra à gauche du premier.

ENERGIE

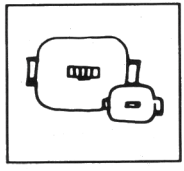
Il vous indique le nombre de munitions restant dans l'arme en cours d'utilisation. Quand ce nombre est égal à zéro, l'arme ne peut plus tirer. Les armes peuvent être réapprovisionnées au moyen de pastilles et de boules d'énergie de type armement.

Le dernier robot de chaque niveau est également associé à un compteur d'énergie placé sur le côté droit de l'écran et indiquant le nombre de coups qu'il peut encaisser de votre part. Quand ce compteur atteint zéro, vous avez vaincu votre adversaire. Quelques ennemis sont invulnérables à certaines armes, mais en général il existe toujours une arme capable d'infliger des dégâts considérables à chaque adversaire.

1 UP
Ajoute un joueur



L'énergie vitale du joueur augmente



L'énergie de l'arme du joueur augmente

MOYENS SPECIAUX

En plus des armes, il existe trois moyens spéciaux de transport:

Moyen: Acquis en battant **HeatMan**. C'est une plate-forme de lévitation. Trois plates-formes peuvent être lancées simultanément.

Moyen: Acquis en battant **AirMan**. Consiste en un traîneau à réaction. Utilisez-le pour survoler des zones dangereuses.

Moyen: Acquis en battant **FlashMan**. Il s'agit d'un ascenseur qui ne peut être employé que contre un mur. Ce moyen peut vous emporter plus haut qu'une plate-forme de lévitation.

MOTS DE PASSE

Après avoir battu un adversaire, vous devrez choisir entre **Choix de niveau** ou **Mot de passe**. Si vous choisissez **Mot de passe**, le mot de passe en service sera affiché. Vous pouvez le noter par écrit et le réutiliser par la suite pour revenir exactement au même endroit du jeu. Gardez tout simplement une trace de l'emplacement des bulles, et choisissez **Mot de passe** la prochaine fois que vous commencerez à jouer. Un curseur sera affiché. Déplacez le curseur en vous servant de la manette multidirectionnelle et appuyez sur le bouton **A** dans chaque carré où se trouvait une bulle auparavant. Quand vous aurez terminé, vous pourrez reprendre le jeu à partir de ce point.

MEGA MAN

COMMENT VAINCRE AIRMAN

Airman vit dans son domaine dans les nuages. Heureusement, le **Docteur Light** a trouvé des renseignements au sujet de ce domaine. Voici un guide point par point qui commence juste après votre choix du niveau **Airman**. Appuyez sur le bouton **START** pour vous arrêter à la fin de chaque section. Souvenez-vous que vous devez appuyer à nouveau sur le bouton **START** pour revenir au jeu.

1. Marchez jusqu'au bord de la plate-forme. Quand vous atteindrez le bord, le premier **Air Tikki** apparaîtra. Il commence immédiatement à lever ses cornes.Sautez sur lui dès qu'il commence à les baisser; dépêchez-vous de traverser et de sauter sur la plate-forme de l'autre côté. Ne restez pas sur la tête de l'Air Tikki si vous pouvez l'éviter. Dès votre atterrissage sur la plate-forme de l'autre côté, retournez-vous et tirez sur le **Lump** qui apparaît. Si vous ne l'atteignez pas tout de suite, sautez et continuez à tirer jusqu'à ce qu'il soit atteint. Ensuite, retournez-vous et attendez que le second **Air Tikki** ait baissé ses cornes pour recommencer le processus précédent. Faites de même pour tous les cinq.

2. a) Un **Lightening Lord** arrivera en volant, par la droite de l'écran. Sautez en l'air et tirez-lui dessus jusqu'à ce qu'il explose. Alors sautez dans son **Thunder Chariot** (Chariot de Tonnerre).

   b) Tournez-vous à droite et tirez sur le **Lightening Lord** suivant au moment où il entre en scène, et saute dans son chariot.

c) Passez dans le nuage, et quand vous arrivez à sa portée, sautez prudemment en l'air puis tirez aussi rapidement que possible sur le **Lord** suivant. Sautez dans son chariot aussi vite que vous le pouvez.

d) Tournez-vous à gauche et tirez sur le **Lord** suivant quand vous arrivez à côté de lui. Ensuite enjambez tout simplement le côté gauche de votre chariot pour atterrir dans le sien.

e) Tournez-vous à droite pour tirer sur le dernier **Lord** quand il arrive à côté de vous, puis sautez dans son chariot. Quand ce dernier se rapproche du bord suivant, vous pouvez sauter dessus facilement.

3. Courrez le long de la plate-forme jusqu'à ce que vous voyiez un **Flying Fish** (Poisson Volant) qui laisse tomber un oeuf. Cet oeuf explosera en touchant le sol et vous serez blessé par des plumes. Pour l'éviter, vous devrez vous arrêter et tirer sur l'oeuf pendant qu'il tombe. Les **Flying Fish** (Poissons volants) sont répartis de manière égale, mais certains ne sont pas visibles car ils sont cachés derrière les nuages. Vous devrez connaître les distances qui les séparent afin de savoir quand commencer à tirer. En arrivant sur l'extrémité droite de la plate-forme, marchez dans le nuage jusqu'au bord opposé et laissez-vous tomber jusqu'au niveau inférieur.

COMMENT VAINCRE AIRMAN

4. Dirigez-vous à droite vers le bord de la plate-forme et un autre **Air Tikki** fera son apparition. Quand il commencera à baisser ses cornes, sautez sur lui et marchez jusqu'au bord de droite avant de revenir au centre. Le fait d'aller au bord de droite fera apparaître l'**Air Tikki** suivant. Cependant, vous devrez attendre que les cornes des deux démons soient abaissées pour sauter sur la deuxième plate-forme. Attendez bien au centre de la deuxième plate-forme que les cornes soient baissées à nouveau avant de sauter sur le bord. Si vous êtes touché, n'oubliez pas que vous êtes invulnérable, aussi déplacez-vous rapidement.

5. Sautez de plate-forme en plate-forme jusqu'à ce que vous soyiez près du premier **Fan Fiend**. Les **Fan Fiends** essayeront de vous écarter d'eux en vous soufflant dessus. Sautez sur votre droite et tirez pendant qu'il vous ramène sur la gauche. Après l'avoir vaincu, passez au suivant. Faites attention, il y a beaucoup plus de poissons volants par ici. Si vous êtes atteint pendant que vous sautez entre des plates-formes, vous pourriez tomber dans un précipice. Quand vous aurez dépassé les trois **Fan Fiends**, vous atteindrez une porte. Franchissez-la et entrez dans une salle à l'extrémité de laquelle se trouve une autre porte. C'est derrière cette porte que se situe le domaine de **Airman**.

COMMENT VAINCRE AIRMAN

6. **Airman** lance des petites tornades (tornades explosives) qui dévient vos tirs et vous infligent des dégâts.

7. Sautez à gauche sur les deux plates-formes supérieures. Passez ensuite dans le nuage situé en bas à gauche et vous tomberez dans l'écran suivant. Courrez jusqu'à la prochaine tornade et essayez de sauter par-dessus. Quand plus rien ne vous sépare de **Airman**, il devient très vulnérable à vos tirs. Tirez aussi vite que possible avant qu'il n'ait la possibilité de vous lancer d'autres tornades. En général, il lance 2, 3 ou 4 paquets de tornades avant d'être vaincu par un joueur expérimenté.

   Bonne chance!

ARMES

Wood Man

Clash Man

Quick Man

Heat Man

Metal Man

Air Man

Flash Man

Bubble Man

ARMES

En l'emportant sur ses adversaires, **Mega Man** s'empare de leurs pouvoirs.

HeatMan: Le Feu atomique **(H)** peut lancer des boules de feu de trois dimensions différentes. Plus vous appuyez longtemps sur le bouton Feu, plus les boules sont grandes.

AirMan: Le Mitrailleur de l'air **(A)** lance de petites tornades.

WoodMan: L'Ecran feuillu **(W)** construit un écran autour de vous jusqu'à ce que vous fassiez un mouvement. Alors les feuilles sont dispersées dans la direction correspondant à la flèche utilisée sur la manette multidirectionnelle.

BubbleMan: Le Lance-bulle **(B)** produit une bulle qui roule au sol devant vous et fait du mal à ce qu'elle touche.

QuickMan: Le Boomerang rapide **(Q)** peut lancer jusqu'à trois boomerangs. Appuyez sur le bouton de tir pour faire feu en continu.

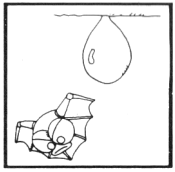
FishMan: Le Bloqueur du Temps **(F)** immobilise tous les adversaires pendant un certain temps. Soyez prudent. Quand cette arme est utilisée, elle agit jusqu'à épuisement complet de son énergie. Elle ne peut pas être arrêtée en cours de fonctionnement.

MetalMan: La Lame métallique **(M)** est une roue. Trois roues au maximum peuvent être lancées à la fois dans la direction donnée par la manette multidirectionnelle. C'est, à coup sûr, la meilleure arme polyvalente et son énergie dure très longtemps.

CrashMan: Le Bombardier **(C)** peut être projeté contre des murs; il explose après un court instant. On peut l'utiliser pour traverser certains murs.

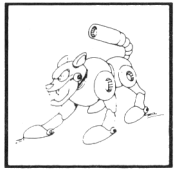
L'efficacité de ces armes varie en fonction des adversaires. Il est conseillé de se livrer à quelques essais, en particulier avant d'affronter les derniers robots de chaque niveau.

PERSONNAGES ENNEMIS



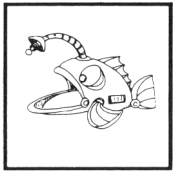
Bubble Bat

Atomic Chicken



Hot Dog

Snapper

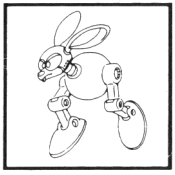


Lantern Fish

Air Tikki

Gremlin

Crabbot



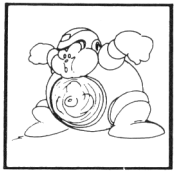
Robo-Rabbit

Hothead

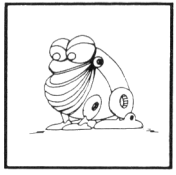
Lightening lord

Mecha Monkey

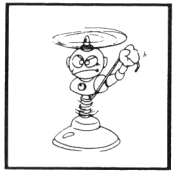
PERSONNAGES ENNEMIS



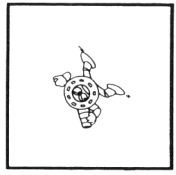
Fan Fiend



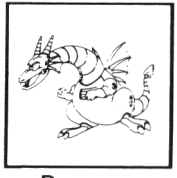
Croacker



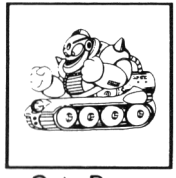
Prop-Top



Crazy Cannon



Dragon



Guts-Dozer

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

HET SPEL BEGINNEN

1. Stop de **MEGA MAN 2** spelcassette in het controldeck en zet hem aan. Het verhaal van **Mega Man** begint. Als je het verhaal wilt overslaan, dan moet je op **START** drukken.

2. Het **MEGA MAN** Titelscherm komt nu in beeld. Kies met de **SELECT** toets de **NORMAL** (normaal) of **DIFFICULT** (moeilijk) mode. Druk op **START** om te beginnen.

3. Kies nu voor **START** of voor **PASSWORD**. Met **START** begint het spel. De **PASSWORD** keuze wordt besproken in het **Paswoord** gedeelte van deze gebruiksaanwijzing.

4. Nu verschijnt het fase-keuze scherm. Op het scherm staan alle acht verschillende vijandelijke robots en een plaats in het midden voor **Dr.Wiley**. Gebruik de vier puntsdruktoets om je tegenstander te kiezen en druk daarna op **START**. Een ervaren speler zal **Metal Man** waarschij nlijk als eerste kiezen. De beginner kan beter met **Air Man** of **Flashman** beginnen. Verderop in deze gebruiksaanwijzing is een gedeelte dat **'Hoe versla je Airman'** heet. De beginner kan hier handige tips uithalen.

HOE BESTUUR JE MEGA MAN

Mega Man besturen is niet zo heel moeilijk, maar voor je het goed door hebt, moet je veel oefenen.

Door op **LINKS** en **RECHTS** te drukken op de vierpuntsdruktoets beweegt **Mega Man** naar links en rechts. Dat kun je ook tijdens een sprong of val doen. Dit is erg belangrijk!

Met **OMHOOG** en **OMLAAG** klim je ladders op en af. Als **Mega Man** bij een ladder staat en je drukt op **OMHOOG**, begint hij onmiddellijk te klimmen.

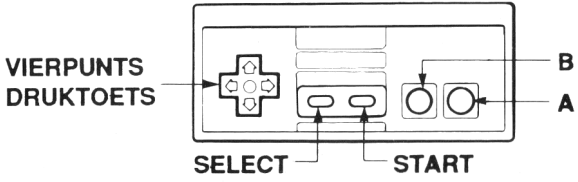
Met de **A** knop spring je. Hoe langer je de knop indrukt, hoe hoger **Mega Man** springt. Als **Mega Man** op een ladder staat en je probeert te springen, valt hij eraf. Druk tijdens **Mega Man**'s val op **OMHOOG** om de val te stoppen.

Met de **B** knop kun je schieten. Niet alle helden kunnen, net zoals **Mega Man**, ook schieten tijdens hun val!

De **START** toets wordt gebruikt om van wapen te wisselen, en energiekristallen te gebruiken

en te kijken hoeveel levens je nog hebt. Je kunt het spel er ook mee stopzetten. Kies voor 'Next' om het tweede scherm te bekijken. Kies het wapen dat je wilt gebruiken met **OMHOOG** en **OMLAAG** en druk daarna op **START** om verder te gaan met het spel. Kijk ook bij **WAPENS** in deze gebruiksaanwijzing voor meer informatie. Pas goed op: Als je op **START** drukt, terwijl Mega Man op een ladder staat, valt hij eraf als je verder gaat.

Een laatste aanwijzing: Als Mega Man geraakt is, is hij 2 seconden onkwetsbaar. Gebruik deze tijd om langs je tegenstander te komen.



ENERGIE

Aan de linker bovenkant van het scherm zie je de energiemeter. Hierop zie je hoeveel energie **Mega Man** nog heeft en hoe sterk hij is. Als de meter leeg is, raakt **Mega Man** een leven kwijt.

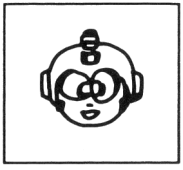
Mega Man kan een aantal voorwerpen veroveren die zijn energiemeter weer vullen. Er is een energie-capsule en energie- bal. Deze geven je beide een beetje energie terug.

Er is ook een energie-kristal. Dit is een volle lading energie die **Mega Man** bij zich kan dragen naast zijn wapens en gebruiken wanneer hij dat wil. Druk op **START** en kies daarna voor het energie-kristal. Als je daarna weer op **START** drukt, wordt je energiemeter weer helemaal gevuld. Kies daarna een wapen en druk weer op **START** om verder te gaan.

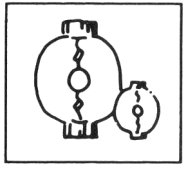
Als je een extra wapen kiest naast het normale **Mega Man** wapen, verschijnt er een tweede meter. Hierop staat hoeveel kogels dat bepaalde wapen nog heeft. Als de meter leeg is, kun je het wapen niet meer gebruiken.

ENERGIE

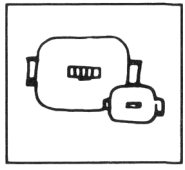
Je kunt het wapen weer opladen door wapen-energieballen en capsules te pakken.
Bij de laatste robot in een fase staat ook een meter aan de rechterkant. Dit is de sterkte van die robot. Als de meter leeg is, heb je de vijand verslagen. Sommige vijanden zijn onkwetsbaar voor sommige wapens, maar een bepaald wapen is schadelijk voor alle vijanden.



1 UP
Een extra leven



Mega Man's energiemeter wordt gevuld



Mega Man's Wapenmeter gevuld

SPECIALE VOORWERPEN

Naast de gewone wapens, kun je ook nog drie vervoer-voorwerpen veroveren. Dat zijn:

Voorwerp: Krijg je als je **HeatMan** verslaat. Dit is een afschiet-platform. Je kunt tot drie platformen hoger komen

Voorwerp: Krijg je als je **AirMan** verslaat. Dit is een Jet Slee. Je kunt hiermee over moeilijke gebieden vliegen.

Voorwerp: Krijg je als je **FlashMan** verslaat. Dit is een lift en die kun je gebruiken tegen een muur. Je kunt hiermee hoger komen dan met het afschiet-platform.

PASWOORDEN

Als je een vijand verslagen hebt, kun je kiezen voor **Fase-keuze** of **Password**. Als je kiest voor **Password**, zie je het huidige paswoord. Je kunt dat opschrijven, zodat je een andere keer door kunt gaan waar je gebleven was. Kijk goed waar de bellen zijn en kies volgende keer aan het begin voor **'Password'**. Dan zie je een cursor. Verplaats de cursor met de vierpuntsdruktoets en druk op **A** als je bij een vierkant staat dat al een bel had. Als je klaar bent, ga je verder waar je de vorige keer gebleven was.

MEGA MAN

HOE VERSLA JE AIRMAN

Airman leeft in zijn rijk in de wolken. Gelukkig heeft **Dr.Light** wat informatie over zijn woonplaats. Hier is een routebeschrijving om bij **Airman** te komen. Druk op **START** om te pauzeren na elke stap (Onthoudt: je moet nog een keer op **START** drukken om verder te gaan.)

1. Loop naar de rechter rand van het platform. Als je de rand bereikt, zie je de eerste **Air Tikki**. Hij steek direct zijn horens op. Spring op hem als hij zijn horens laat zakken, ren er overheen en spring op het platform aan de andere kant. Blijf niet te lang op zijn hoofd staan. Als je op het andere platform aankomt, moet je je direct omdraaien en de **Lump** die opkomt neerschieten. Als je hem niet meteen raakt, moet je gaan springen en schieten totdat je hem raakt. Draai je weer om en wacht tot de volgende **Air Tikki** zijn horens laat zakken en herhaal het proces. Doe dit totaal vijf keer.

2. a) Aan de rechterkant vliegt een **Lightening Lord** het scherm op. Spring op en schiet op hem tot hij ontploft. Spring dan op zijn **Thunder Chariot** (Donder Wolk).

   b) Draai je om en schiet de volgende **Lightening Lord** ook neer zodra hij op het scherm komt en spring op zijn Wolk.

c) Glij door de wolken en als je in de buurt van de volgende **Lord** komt, moet je hem neerschieten en zo snel als je kunt op zijn Wolk springen.

d) Draai naar links en schiet op de volgende **Lord** die naast je is gekomen. Loop van de linkerkant van je Wolk en landt op de zijne.

e) Kijk naar rechts en schiet de laatste **Lord** neer, die naast je is gekomen, en spring op zijn Wolk. Als zijn Wolk bij de rand komt, kun je er makkelijk opspringen.

3. Ren over het platform tot je een **Flying Fish** een ei ziet laten vallen. Als het ei op de grond komt en ontploft, kunnen de veren je verwonden. Om dit te voorkomen, moet je het ei kapot schieten terwijl het valt. De **Flying Fish** zitten overal in de lucht, maar sommige kun je niet zien omdat ze achter een wolk zitten. Je moet dus snel leren hoever ze van elkaar zitten en dan stoppen en beginnen met schieten. Als je aan de rand van het platform komt, loop dan de wolken in en val van de rand naar een lager level.

HOE VERSLA JE AIRMAN

4. Loop naar de rechterkant van het platform en je ziet de volgende **Air Tikki**. Als zijn horens naar beneden zijn, moet je erop springen , naar de rech terkant lopen en teruggaan. Door naar rechts te lopen roep je de volgende **Air Tikki**.
   Wacht tot de horens van beide **Air Tikki**'s naar beneden zijn en spring op de tweede. Wacht in het midden tot deze zijn horens omlaag doet en spring over de rand. Weet je nog: als je geraakt bent, ben je even onkwetsbaar. Loop dan snel door!

5. Spring van platform naar platform tot je dicht bij de eerste **Fan Fiend** komt.De **Fan Fiend** zal je proberen weg te blazen. Spring rechts omhoog en schiet weg als hij je naar links probeert te blazen. Als je hem vernietigd hebt, ga je door naar de volgende. Pas wel op! Er is hier ook Flying Fish. Als je tijdens een sprong over een gat tussen de platforms geraakt wordt, val je in het oneindige diepe. Als je voorbij alle drie de **Fan Fiends** bent, kom je bij een poort. Loop door deze poort en je komt in een kamer met nog een poort aan het eind. Achter deze poort leeft **Airman**.

HOE VERSLA JE AIRMAN

6. **Airman** gooit met kleine tornado's die je kogels afbuigen en je verwonden.

7. Spring naar links op de twee bovenste platforms. Loop daarna in de wolk aan de linker onderkant en je valt naar het volgende scherm. Ren snel naar de eerste tornado toe en spring er overheen. Als er niets meer tussen jou en **Airman** in is, is hij erg kwetsbaar voor jou schoten. Schiet zo snel mogelijk, zodat hij geen tijd heeft om een nieuwe tornado te gooien. Hij gooit meestal 2, 3 of 4 sets tornado's voor een goede speler hem verslagen heeft.

Veel geluk!

WAPENS

Wood Man

Clash Man

Quick Man

Heat Man

Metal Man

Air Man

Flash Man

Bubble Man

WAPENS

Als **Mega Man** een vijand verslagen heeft, krijgt hij zijn kracht erbij!

HeatMan: Met het **(H)** Atoom Vuur kun je drie verschillende vuurballen schieten. Hoe langer je de vuurknop ingedrukt houdt, hoe groter de bal wordt.

AirMan: De **(A)** Lucht Schieter schiet kleine tornado's.

WoodMan: Met het **(W)** Bladerschild maak je een schild rond je heen tot je beweegt. De bladeren gaan in de richting waarin je de vierpuntsdruktoets drukt.

BubbleMan: De **(B)** Bel maakt een grote bel die voor je uit rolt en alles beschadigd wat hij tegenkomt.

QuickMan: Met de **(Q)** Quick Boemerang kun je tot drie boemerangs gooien. Houdt de vuurtoets ingedrukt om snel te gooien.

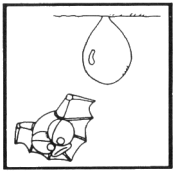
FishMan: De **(F)** Tijd Stopper bevriest alle vijanden een tijdje. Pas op! Als je hem gebruikt, gaat hij door tot al zijn energie op is. Je kunt hem in de tussentijd niet stoppen!

MetalMan: De **(M)** Metalen Plaat is een zaag. Je kunt hem elke kant opgooien met de vierpuntsdruktoets. Dit is waarschijnlijk het beste wapen en hij gebruikt weinig energie.

CrashMan: De **(C)** Crash Bommer kun je naar muren gooien en ontploft snel daarna. Je kunt je door muren een weg bommen.

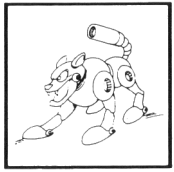
Deze wapens hebben een bepaalde uitwerking op verschillende vijanden. Je moet maar wat gaan experimenteren, zeker tegen de laatste robot van iedere fase.

VIJANDELIJKE FIGUREN

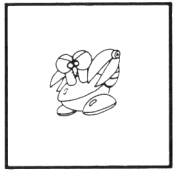


Bubble Bat

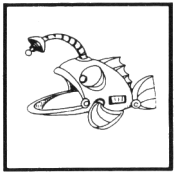
Atomic Chicken



Hot Dog



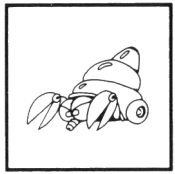
Snapper



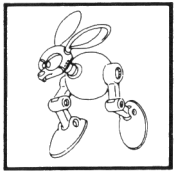
Lantern Fish

Air Tikki

Gremlin



Crabbot



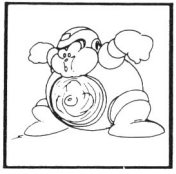
Robo-Rabbit

Hothead

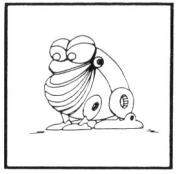
Lightening lord

Mecha Monkey

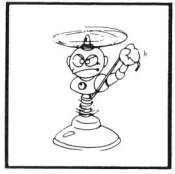
VIJANDELIJKE FIGUREN



Fan Fiend

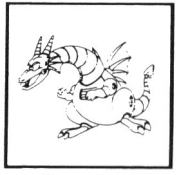


Croacker



Prop-Top

Crazy Cannon



Dragon

Guts-Dozer

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie; is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

CAPCOM®

PREMIER
WORLD-WIDE
ARCADE GAME
DESIGNER

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Printed in Japan
Imprime au Japon